

VIDEOJOGOS

«RISCO IMEDIATO» PARA 007

TÍTULO: *The Living Daylights* R

MÁQUINA: Spectrum

Bem diferente no formato do primeiro jogo baseado num filme de James Bond (*A View to a Kill*), também este *The Living Daylights* segue bastante de perto o argumento da película, pelo que se recomenda que a vejam como forma de melhor entenderem este programa da Domark.

O jogo tem oito níveis e o objectivo é derrotar o sinistro negociante de armas *Brad Whitaker*, mas praticamente tudo se resume a evitar que *Bond* seja morto, enquanto vai abatendo os inimigos que lhe surgem pela frente. Correr, saltar e disparar com pontaria é essencial.

Bond tem que escolher uma entre quatro armas no princípio de cada nível e, aqui, há um pequeno elemento de estratégia, porque só uma é adequada e há que decidir qual. No primeiro nível, *Bond* está em Gibraltar, treinando com ho-

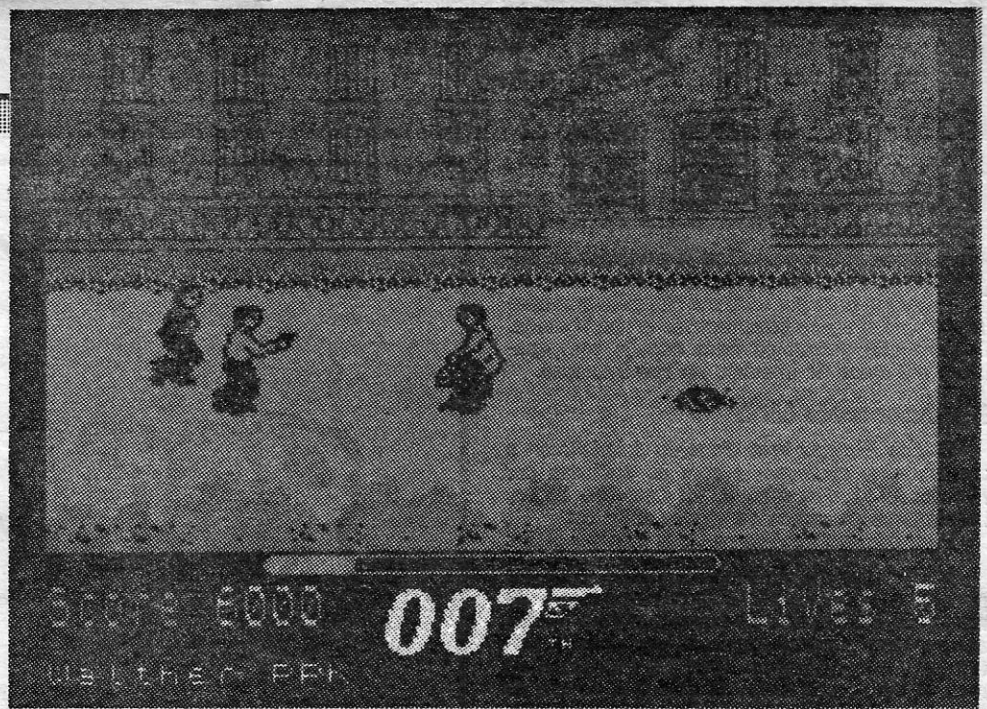
mens do Special Air Service, e por isso foi armado com uma pistola de tinta, mas aí surge o primeiro inimigo, porque *Brad* conseguiu infiltrar um dos seus bandidos no SAS. Nos níveis dois e três, *Bond* está na União Soviética, começando por tentar ajudar um coronel do KGB a desertar. Esta cena passa-se no Conservatório Lenine e é preciso evitar que um atirador especial mate o coronel e o próprio *Bond* (disparando primeiro, claro está!). Em seguida, *007* tem que escapar com o coronel *Koskov* por um túnel cheio de tubos, regressando a Inglaterra no nível quatro. Aqui, o cenário é uma casa pertencente aos Serviços Secretos, para onde *Koskov* foi levado, mas *Whitaker* conseguiu aí introduzir um dos seus homens, que está armado com garrafas de leite explosivas (!). O mesmo homem, *Necros*, aparece no nível cinco, soltando balões explosivos em direcção de *Bond* (aqui, *Bond* deve disparar contra os balões, destruindo-os, mas não contra *Necros*). No nível seis, *Bond* está em Tânger, no telhado do quartel-general de *Whitaker*, e no nível sete «passeia-se» por uma base secreta da URSS no Afega-

nistão, voltando ao confronto final com *Whitaker*, em Tânger, no último nível.

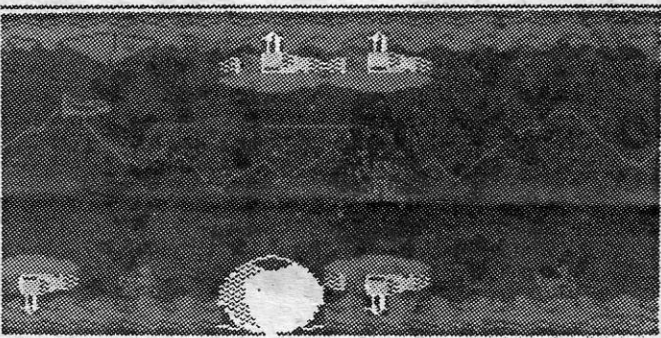
O jogo não é difícil de desenvolver, sobretudo para quem está habituado ao género, e não sendo de forma alguma brilhante tem interesse suficiente para agradar à generalidade dos utilizadores. Os gráficos são bons, a animação tam-

bém e os problemas de atributos foram razoavelmente resolvidos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A comprar



MISSÃO IMPOSSÍVEL PARA «ROBOT»



TÍTULO: *Challenge of the Gobots*

MÁQUINA: Spectrum

Os *gobots* são uns «robots» porreirinhos, ao que parece (nunca vimos nenhum dos filmes da série), e, quando um sinistro inimigo raptou os seus amigos humanos, eles aí vão para os salvar, embora sabendo que o planeta onde estão presos foi recheado de armadilhas.

Controlamos um dos *gobots* e ele pode andar ou voar (neste último caso toma a forma de um avião), mas atenção à gravidade, que o «puxa» para cima ou para baixo, consoante o lado de que está mais perto. O *gobot* está armado com «lasers», que servem para a generalidade dos inimigos, mas pode também escavar a rocha e atirar os pedregulhos. Por outro lado, deverá destruir as bases espalhadas pelo planeta (as bolas brancas), recolhendo uma espécie de *scooters* que andam no cenário e atirando-as contra as bases. E, para complicar as coisas, terão de salvar os amigos que saem dos helicópteros.

O jogo tem poucos atractivos e é bastante difícil, sobretudo quando pomos o *gobot* a voar, mas há gostos para tudo e pode aparecer quem o aprecie.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A evitar

BRANCO E NEGRO EM NOVA GUERRA

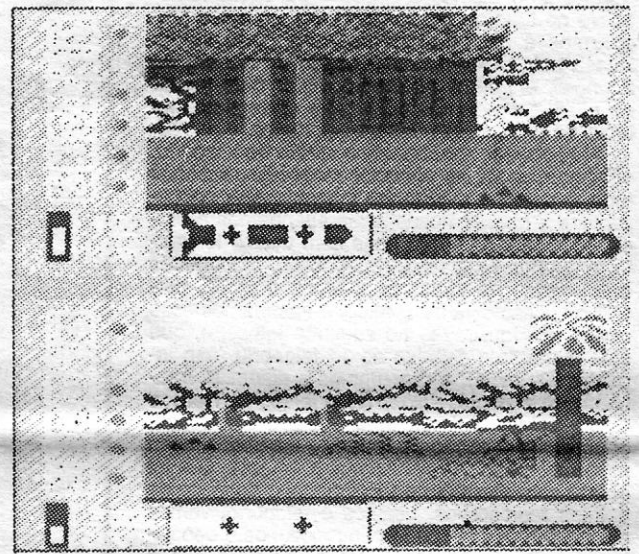
TÍTULO: *Spy vs. Spy*
— *The Island Caper*
MÁQUINA: Spectrum

As desditas dos dois espíões — o negro e o branco — têm feito as delícias de gerações de leitores da revista *Mad* e o primeiro jogo de computador, utilizando estes dois personagens, mantinha bastante o espírito que o criador da banda lhe introduziu. O programa estava bem organizado, os gráficos eram bem executados e, tirando algumas dificuldades iniciais no manuseamento das duas secções do «écran», a aventura jogava-se com o maior agrado.

Nesta segunda história, *The Island Caper*, já as coisas se não passam bem da mesma forma. O jogo é muito colorido e isto causou inúmeros problemas de atributos, além de os *sprites* dos dois espíões serem pouco definidos. Por outro lado, o sistema de controlo, que permite mandar executar as acções a cada um dos espíões, é menos fácil de usar do que no primeiro jogo.

Conhecer a história é essencial, e ela aqui vai: numa ilha tropical estão escondidas três partes de um míssil secreto, que o espião que controlamos deve procurar e encontrar, fugindo depois num submarino. A sua missão, no entanto, está longe de ser fácil, já que o outro espião tudo fará para o contrariar e apanhar ele as partes do míssil. Além disso, a própria ilha tem as suas armadilhas, como areias movediças, um vulcão e tubarões que nadam nas suas águas.

O nosso espião pode saber onde está consultando um mapa, desde que o outro não esteja no mesmo *screen*, e para isso usará o *Trapulator*, isto é, o conjunto de comandos que, além dos comandos de movimento, permite desenvolver a acção. O *Trapulator* vem de *trap* (armadilha) e boa parte do jogo é precisamente isso, ou seja, o espião inimigo prepara armadilhas para aquele que controlamos e o nosso papel é não só escapar a elas como montar as nossas próprias armadilhas



para o outro: cordas com laços disfarçados nas árvores, poços dissimulados, que se cavam com uma pá, bombas feitas de nozes de coco e gasolina, etc. E, claro, convém não cairmos nas nossas próprias armadilhas.

O jogo é um pouco complexo e manejar o *Trapulator* exige um pouco de prática, mas acabará por tornar-se algo divertido. De qualquer forma, e decididamente, não é do melhor que temos visto.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10) : 6
DIFICULDADE: Vários níveis
CONSELHO: Ver antes de comprar

TIRINHOS COM RITMO LENTO

TÍTULO: *Hades Nebula*
MÁQUINA: Spectrum

O formato de *Hades Nebula* é familiar a todos quantos têm experimentado a pontaria em jogos de tiro ao alvo com naves espaciais, e pouco o distingue de outros, embora os gráficos mereçam destaque especial.

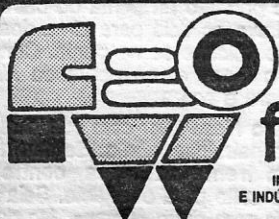
É também o género de jogo em que saber a história pouco adianta, já que o importante é ir abatendo tudo o que mexe, mas ela aqui fica, de qualquer maneira. A energia está a faltar na Terra e foi decidido enviar dez enormes naves para diversos

pontos do universo, com o objectivo de recolherem energia. Simplesmente, o imperador *Hades*, o mau da fita, conseguiu destruir todas as naves, excepto uma, e é esta que comandamos, tentando pagar-lhe na mesma moeda e regressar à Terra com a preciosa energia que recolhemos.

Os gráficos, como dissemos, são bons, mas o jogo é um bocado lento e isso retira-lhe algum interesse.

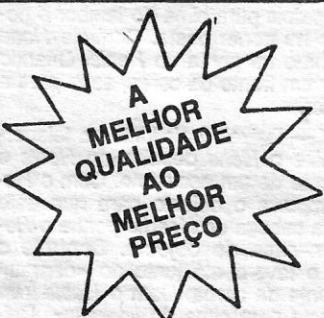
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI



fotorvo
IMPORTAÇÃO, COMÉRCIO
E INDÚSTRIA DE FOTOGRAFIA, LDA.

- PAPEL FOTOGRÁFICO P. B. E COR PAPEL ESPECIAL PARA FOTOGRAFIA AÉREA
- MICROFILME
- PELÍCULA RADIOLÓGICA
- FITAS PARA COMPUTADOR

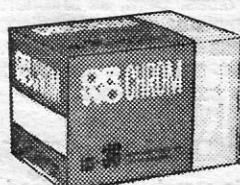


DE NOVO EM PORTUGAL, REVELADO EM LABORATÓRIO PRÓPRIO EM 24 HORAS

ORWO UT-21

SAUDAMOS OS 50 ANOS DA ALTA TECNOLOGIA

DA R. D. A.

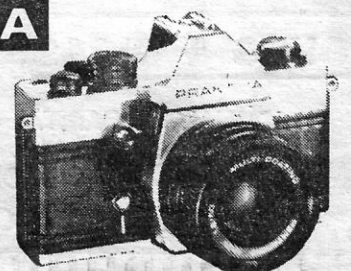


GUARDE AS IMAGENS DA PRIMAVERA FOTOGRAFANDO COM MÁQUINAS

PRAKTICA

E PELÍCULA

ORWO



VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

A correspondência voltou a acumular-se durante as férias e, desta vez, vai ser um sarilho para pôr tudo em dia, pelo que apelamos para a vossa compreensão e boa vontade. E, para não gastarmos mais espaço com «paleio», entramos de imediato no que interessa.

Equinox mais fácil

O jogo *Equinox* teve dicas de dois leitores e um mapa, e começamos com as enviadas por Rui Miguel Duarte e Silva, 16 anos, de Lagos, incluindo os desenhos de alguns objectos:

Para começar, obtém-se vidas infinitas assim:

No 1.º nível, procuramos um cubo vermelho no qual está escrito PETE, apanhamo-lo e levamo-lo até à sala onde se começa o jogo, vamos até ao canto superior esquerdo (por cima da plataforma), carregamos na tecla do impulso e ao mesmo tempo nas teclas R, N e C e, depois de uma pequena pausa, ficamos com vidas infinitas.

Depois disto, no 1.º nível, apanhamos o cartão de acesso ao teleporto, dirigimo-nos a este, colocamo-nos lá dentro e premimos a tecla de usar/apanhar objectos e, em seguida, a tecla de impulso; ouvimos um som e mudamos de sala; nessa sala apanhamos a broca e regressamos ao teleporto (cada cartão de teleporto permite duas viagens).

Procuramos o cofre onde se encontram as barras de dinamite, usamos a broca, apanhamos as barras de dinamite, dirigimos o dróide até à sala onde está uma porta verde e usamos as barras de dinamite numa entrada lateral, que está bloqueada por pedras. Entramos e procuramos outro cartão de teleporto e introduzimo-lo no teleporto (sem tocar em cima). Voltamos às salas onde se encontrava esse cartão e recolhemos o depósito de detritos radioactivos, usamos o teleporto e introduzimos o depósito de detrito radioactivo no tubo de descarga. Regressamos e procuramos a chave e usamo-la na porta verde. Nessa sala, apanhamos o cartão de acesso ao 2.º nível, entramos no transportador para mudar de nível, subimos até ao n.º 2 e carregamos na tecla de usar, saindo do transportador.

No 2.º nível, apanhamos o cartão de teleporto, dirigimo-nos até ao elevador magnético, subimos tudo e usamos o primeiro teleporto que encontramos e nessas novas salas apanhamos a broca. Voltamos para trás, mas sem usar o teleporto, entramos no elevador magnético, procuramos outro cartão de teleporto, usamos a broca, porque o acesso está bloqueado, e apanhamos esse cartão. Introduzimo-lo no segundo teleporto, que está numa sala debaixo do 1.º teleporto (não tocamos em cima), e procuramos a dinamite. Apanhamo-la e depois utilizamos o teleporto. Nessas novas salas, abrimos uma entrada bloqueada, apanhamos o cartão de teleporto e introduzimo-lo nesse teleporto. Atravessamos a entrada, que foi aberta com dinamite, e recolhemos o depósito de detritos radioactivos, usamos o teleporto, vamos até ao primeiro teleporto e introduzimos o depósito no tubo de descarga. Voltamos para trás e apanhamos a pá, usamos o segundo teleporto, e utilizamo-la numa entrada para baixo, que está bloqueada por pedras. Entramos e recolhemos o cartão do terceiro nível, regressamos e dirigimo-nos até ao transportador de níveis.


No 3.º nível, procuramos a chave e trocamos a pelo cartão de mudança de nível. Procuramos a porta, abrimo-la e apanhamos o fusível, procuramos a barreira eléctrica, introduzimos o mesmo no interruptor vermelho, a barreira abre-se e apanhamos o cartão de teleporto. Procuramos o teleporto e transportamo-nos. Recolhemos o depósito de detritos radioactivos e voltamos para trás, deslocando o dróide na passadeira rolante, largamos o depósito no tubo de descarga, accionamos o teleporto e apanhamos o cartão do 4.º nível.


O 4.º nível é basicamente semelhante aos anteriores; existe um cofre contendo barras de dinamite que devemos abrir com a broca, passadeiras rolantes, um fusível e uma barreira eléctrica.


No 5.º nível, só usamos o fusível nas outras salas que têm acesso pelo teleporto.


O depósito de detritos radioactivos e o cartão do 6.º nível estão dentro do cofre que deve ser aberto com brocas.

Quanto aos objectos, são as seguintes:

 Tubo de descarga
É aqui que se introduz o depósito de detritos radioactivos

 Depósito de detritos radioactivos

 Interruptor: encaixamos o fusível

 Teleporto: colocamos o dróide dentro deste, introduzimos o cartão premindo a tecla de usar e tocamos em cima

POKES & DICAS

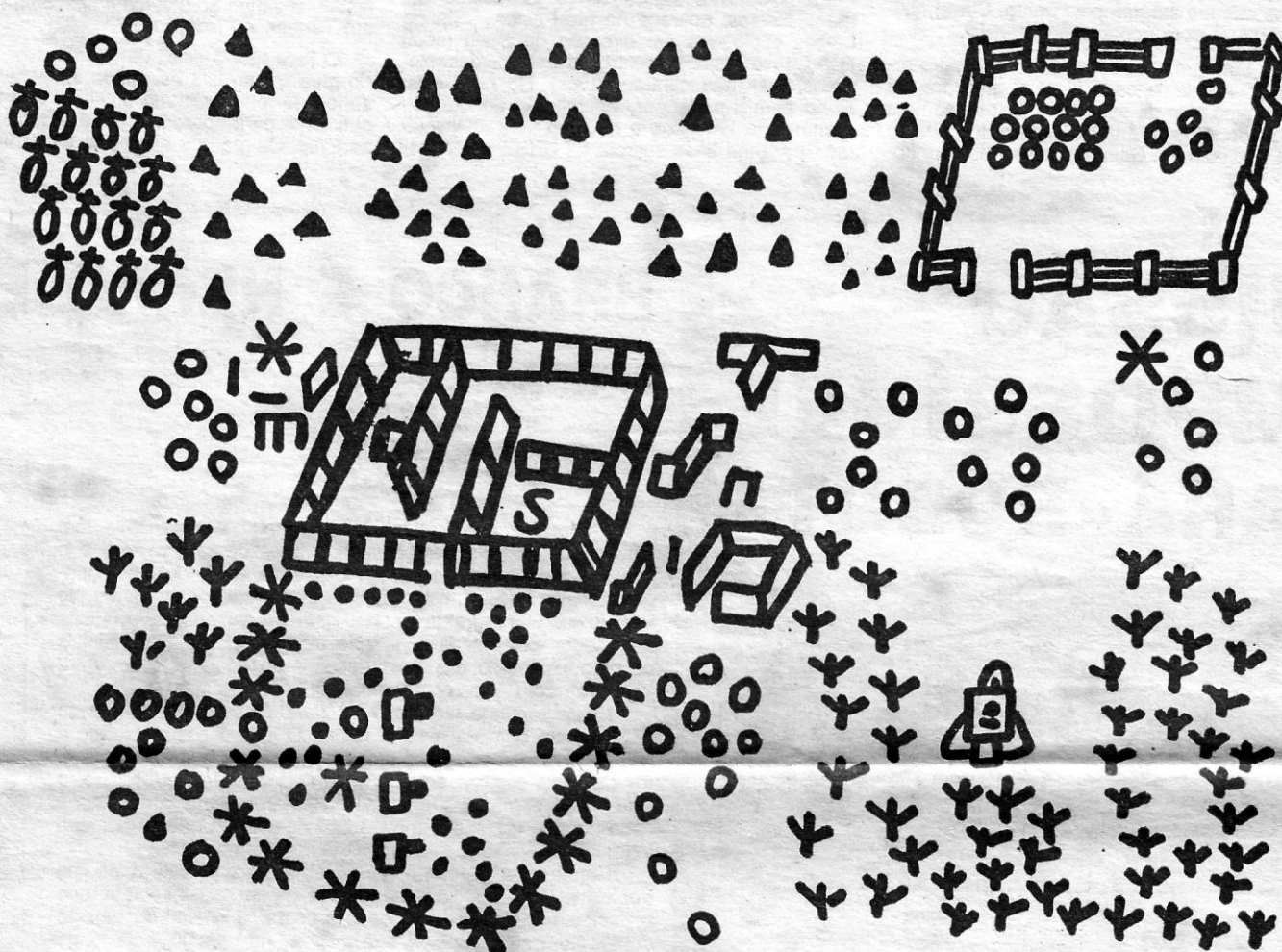
JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX


Por: VÍCTOR MIGUEL


RAGLE TROOPER





LEGENDA POR: VÍCTOR MIGUEL

S - START (COMEÇO)	* - VEDAÇÃO (PODESE PASSAR)
○ - MINAS	△ - NAVE
□ - DISPARADOR AUTOMÁTICO	Y - ARVORE
○ - OBJECTOS (NÃO SÃO PARA APANHAR)	⊕ - CAMPA
	△ - ROCHA

 Cartão de teleporto

 Credit dispenser: com ele recebemos um cartão de teleporto, sacrificando uma vida

 Transportador de níveis: para dele nos servirmos é necessário o cartão de acesso ao nível seguinte

 Cofre: geralmente contém barras de dinamite e cartões; para abri-lo usamos a broca.

Dando resposta também a Sérgio Paulo, que tinha pedido ajudas para este jogo, Ricardo Alexandre Vieira mandou um mapa do 1.º nível de *Equinox* e umas dicas. Bem, as anteriores já estão bastante completas, pelo que disponhamos as de Ricardo, mas o mapa é publicado. Quanto ao teu outro mapa, preferimos publicar outro que recebemos e nos parece melhor.

Solução para Head over Heels

Dicas bastante completas para *Head over Heels* mandou Nuno José Almeida, de Coimbra. Quanto à pergunta sobre papel e tintas para mapas, convém ser papel branco e tinta preta, e o tamanho não deve ser demasiado pequeno. De qualquer forma, se for um mapa muito elaborado, pode ser maior que uma folha A 4, embora esta

geralmente chegue. É uma questão de critério teu. E agora, as dicas:

SAFARI — Pôr *Head* debaixo da janela no fundo do 1.º corredor. Controlar *Heels*, apanhar o tambor e colocá-lo em cima do *Head*. Quando o capacete estiver em frente do tambor, empurrar este contra o capacete, de modo a que este fique preso entre a parede e os tijolos. Ainda com o *Heels*, passar pelo segundo corredor, de maneira a que um dos apoios desapareça. Então levar o *Heels* até ao objecto que está próximo e colocá-lo no lugar do bloco que desapareceu. Empurre de novo o tambor, de maneira que o capacete fique a andar no outro corredor.

Junte-os, pegue no tambor e salte para cima dos tijolos. Deixe o tambor e empurre-o para cima do capacete. Salte com os dois para cima do tambor e ponha-os na ponta deste. Controle *Head* e ponha-o na ponta do *Heels*. Quando estiver em frente da coroa, salte para a apanhar.

PENITENCIARY — Deixe *Heels* junto ao teleporto. Deixe o *Head* debaixo do *Heels* e em frente de um esqueleto. Com o *Heels*, empurre o objecto para que este caia na cabeça do *Head* e ponha o *Heels* em cima do objecto. Controle o *Head* e leve-o até junto do «degrau» em frente da coroa. Com o *Heels* leve o objecto para cima do «degrau». Deixe o *Heels* em cima do *Head* e controle

este último até ao outro lado do «écran», em que está outro objecto. Para o apanhar salte com o *Head* e a meio do salto controle o *Heels* e salte com este. Vai ficar ao pé do objecto. Salte e apanhe-o. Deixe cair o *Heels* e ponha *Head* sobre *Heels*. Ao pé do degrau, deixe cair o objecto e ao saltar com os dois apanhe este objecto. Lá em cima, deixe o objecto e comande o *Head*. Salte com este e apanhará a coroa.

BOOK WORLD — Se o *Head* tiver com que paralisar os dois patrulhas, faça-o. Se não, deixe-os mover o livro para o lado que eles queiram (se o livro for parar ao pé da porta o melhor é sair e tornar a entrar).

Apanhe um objecto e ponha-o na ponta virada em direcção à coroa. Apanhe o outro e ponha-o na ponta do outro objecto. Leve os dois para cima dos objectos e coloque-os na ponta. Controle agora o *Head* e, na ponta do *Heels*, salte para a coroa.

EGYPTUS — Se o *Head* tiver com que paralisar os dois patrulhas faça-o. Se não, leve-os em frente da coroa, controle o *Head* e salte para o objecto. Saia com o *Heels* para outro «écran». No da coroa, com o *Head*, empurre o objecto, para que esta vá parar ao chão. Chame *Heds* a este «écran» e faça-o saltar para cima do objecto. Controle o *Head* e deixe-o cair para cima do *Heels*.

SHORT CIRCUIT

POR: Francisco Com/imo

Como os dois juntos, salte para ao pé da coroa, apanhando o objecto ao mesmo tempo.

Lá em cima, deixe o objecto, controle e salte com o Head para a coroa.

BLACKTOOTH — Se tiver com que paralisar, faça-o novamente, mas, para paralisar as bolhas, tem que o Head estar sobre o Heels, visto que as bolhas estão num plano mais alto. Se não tiver, torna-se mais difícil e só o Heels é que pode apanhar a coroa, visto que ele é mais rápido.

Para apanhar a coroa (que está entre os dois orifícios), tem que se fazer que as bolhas saiam do sítio inicial, bastando para isso estar a uma certa distância e, quando estas se moverem, correr para longe, de modo que depois tenha possibilidades de apanhar a coroa. A coroa apanha-se quando se entrou num dos orifícios e se andou para o centro.

Quando a apanhar fica considerado **IMPERADOR** e ficará invulnerável a tudo.

Depois de serem apanhadas todas as coroas, leve-as até à liberdade, mas, no último «écran», em que há um teleporte escondido, vá primeiro com o Heels, porque se o Head lá estiver os cães desaparecem e o Heels não pode subir para depois se juntar ao Head e os dois saírem em liberdade.

Rogue Trooper com mapa

Vitor Miguel Fernandes Ferreira, 11 anos, do Barreiro, enviou uma dica para *Rogue Trooper* e o respectivo mapa. Antes de lhe darmos a palavra, informamos nós que, neste jogo, o último soldado de um corpo especial de tropas procura provas, contidas em videotapes, da traição que fez que todos os seus camaradas fossem mortos.

E diz o Vitor que o objectivo do jogo é apanhar oito tapes encontrar a nave que o transportou e encostar-se a ela, acabando assim o jogo. Um das caixas com uma cruz (primeiros socorros) restauram a energia do soldado. A melhor forma de matar os inimigos é encostarem-se a eles e dispararem. No mapa não são indicados os lugares onde se encontram as caixas, as gravações vídeo e as munições, porque variam de posição em cada jogo.

Este leitor, por seu turno, queria dicas para *Universal Hero* (como passar o repuxo e o que fazer depois), como acabar *Frost Byte* (e poke) e ainda vidas infinitas para alguns jogos, que já aqui demos recentemente.

Vulcan e Saboteur II

Pedro Manuel Pereira Mateus, de Agualva-Cacém, mandou dicas para *Vulcan* e *Silent Service*, bem como as teclas deste último jogo (que já publicámos recentemente). Quanto à última parte da carta, irá para a secção respectiva noutra semana, OK?

O palco de acção de *Vulcan* é o Norte de África, durante a II Guerra Mundial e usam-se as teclas de cursor para os movimentos e ENTER, para accionar. Além dessas, outras servem para precisar as acções:

«A» (Assault) — assaltar uma ou mais brigadas

TOP «A CAPITAL»

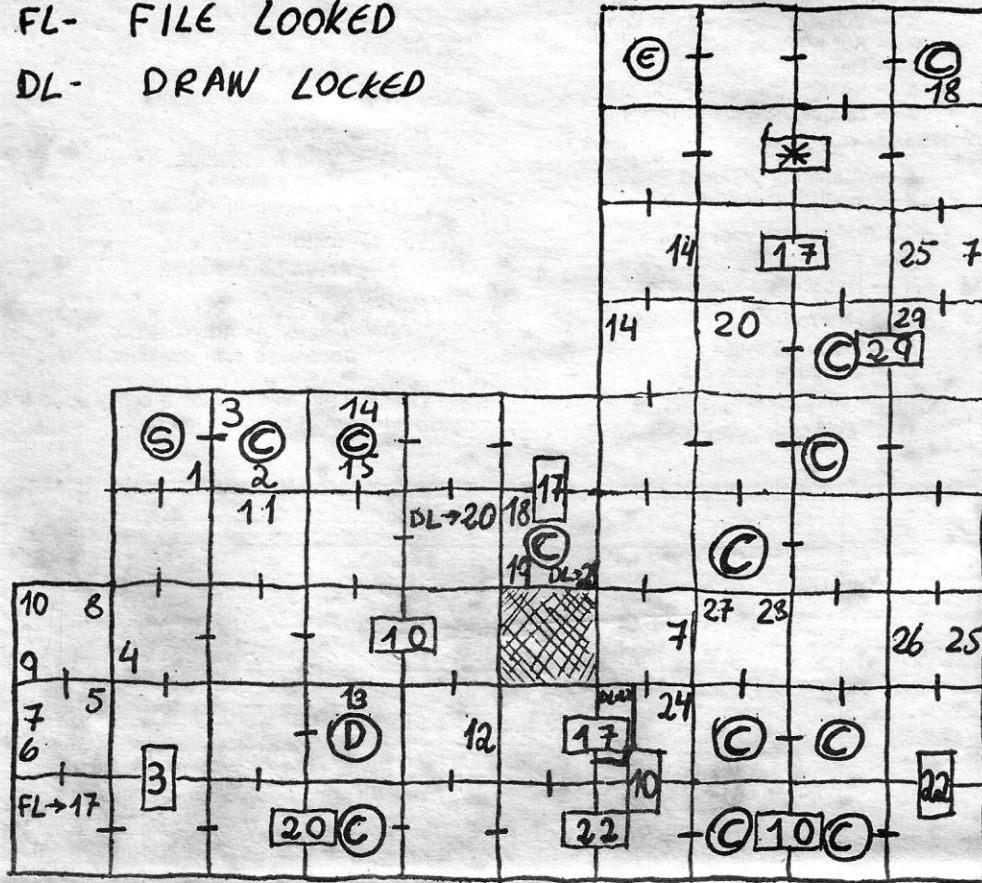
OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — PROIBITION
- 3.º — SABOTEUR II
- 4.º — ARCANOID II
- 5.º — F-15 STRIKE EAGLE
- 6.º — SCALETRIX
- 7.º — SUPER ROBIN HOOD
- 8.º — SILENT SERVICE
- 9.º — ANNALS OF ROME
- 10.º — WORLD GAMES

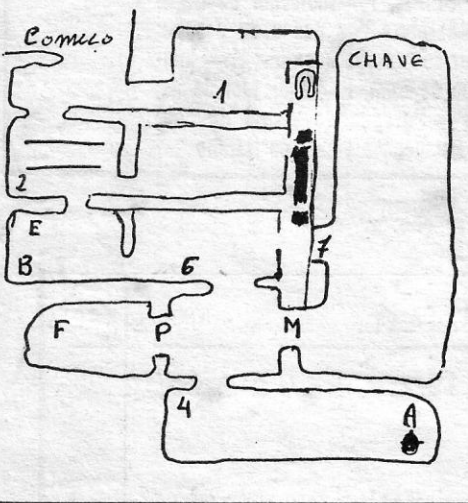
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

- Ⓢ- START (COMEÇO)
- ⓔ- END (FIM)
- ⓐ- PROGRAMAS (SEARCH, USE, READ)
- ⓓ- PROGRAMAS (DROP, BREAK, LOOK)
- FL- FILE LOOKED
- DL- DRAW LOCKED



- 1- 1 POUND COIN
- 2- CALCULATOR
- 3- BLUE PASSCARD
- 4- VIDEO TAPE
- 5- CUP OF COFFEE
- 6- SCARED MOUSE
- 7- CAN OPENER
- 8- JUMP HARDWARE
- 9- LASER SOFTWARE
- 10- RED PASSCARD
- 11- MONKEY WRENCH
- 12- LUMP OF CHEESE
- 13- LUNCH BOX
- 14- PAPER CLIP
- 15- STAPLER
- 16- FILE KEY
- 17- PINK PASSCARD
- 18- DRAW KEY
- 19- ZIT CIGARETTE
- 20- WHITE PASSCARD
- 21- FORGET
- 22- GRAY PASSCARD
- 23- PEN
- 24- PENCIL
- 25- GREEN BOTTLE
- 26- HACKING DISK
- 27- TIN OF GREASE
- 28- LASER CIRCUIT
- 29- GOLD PASSCARD
- *- SERVICE ROBOT

EQUINOX



- 1 — Dinamite; 2 — Poção, que mata todos os inimigos numa sala; 4 — Material radioactivo; 6 — Não especificado pelo leitor (será o credit dispenser?); 7 — Igual a 4; Câmara A; B — Câmara B; E — Primeiro código de teletransporte; F — Segundo código de teletransporte; M — Monte de pedras; P — Porta

das inimigas, sendo necessário estar «encostado» a elas.

«T» (Travel) — movimentar as nossas tropas pela estrada, e só por ela, percorrendo-se mais espaço.

«M» (Move) — movimentar no terreno as nossas forças, sendo o movimento aqui mais moroso.

«H» (Hold) — manter uma unidade na mesma posição.

«D» (Divide) — dividir uma brigada em várias unidades, podendo dar-se, em seguida, ordens diferentes a cada uma.

«R» (Report) — relatório de uma brigada, que nos permite saber a quantidade de munições dis-

ponível, a sua força de ataque, o seu grau de moral, etc.

(O nosso leitor esqueceu-se aqui de mencionar que, depois de «M» ou «T», se desloca a brigada para o local pretendido com as teclas de cursor. Quanto às perguntas que fazes sobre outras funções indicadas nas janelas, *Fortify* significa manter a mesma posição, mas fortificando-a, o que aumenta a capacidade de defesa contra o inimigo; *Inspect* é para inspeccionar e *Pass* para passar a volta.)

Quanto a outras dicas, o Pedro aconselha, quando atacarem uma brigada inimiga, a terem em conta o que vão usar. Por exemplo, se a brigada inimiga for blindada, não se usa infantaria, mas sim blindados. Por outro lado, devem sempre tentar abrir «brechas» nas linhas inimigas, penetrando por aí.

Uma pequena dica que mandou para *Saboteur II* pode ajudar muitos leitores: nos subterrâneos onde há água, para porem a *ninja* a nadar, façam-na entrar lateralmente na água e, depois, premir as teclas «para baixo» e «esquerda» ou «direita», consoante a direcção pretendida.

Este leitor mandou ainda alguns pokes, que aqui ficam:

- POGO — POKE 44259,182
- BOMB JACK 2 — POKE 16384,91
- SCOOBY DOO — POKE 29614,0
- COMMANDO — POKE 64441,172
- ARMY MOVES — POKE 53324, X (X = n.º de vidas) ou POKE 54599,0 (vidas infinitas)
- SABRE WOLF — POKE 45575,255
- FAIRLIGHT — POKE 63511,24 (portas abertas)
- XEVIUS — POKE 53592,X (X = n.º de vidas)
- LEGEND OF KAGE — POKE 30609,X (X = n.º de vidas)
- NEMESIS — Fazer MERGE "" e introduzir 56 POKE 51479,1
- PROFANATION — POKE 49290,255

Sair de Paradise

Publicámos, em tempos, as soluções para *Three Weeks in Paradise*, mas vários leitores têm pedido dicas para este jogo e Henrique Costa, António Ferreira e Pedro Balegas, do Seixal, deram-lhes resposta.

Para salvar Herbert

Apanham-se os dois paus que se encontram junto do crocodilo, levam-se até à sala das espadas e acende-se uma fogueira. Pega-se no fole que está por cima do poço e apaga-se a fogueira que se tinha feito ultimamente. No lugar da fogueira, irão ficar as cinzas quentes. Apanham-se as cinzas e levam-se ao screen onde está o totem. Usam-se aí as cinzas e o feiticeiro fica a bater os pés e a nuvem a deitar relâmpagos. Com o fole leva-se a nuvem até à cabana, onde um relâmpago a deitará abaixo, revelando um novo objecto: concha do mar vazia.

Leva-se a concha ao poço, entra-se lá dentro e verifica-se-á que cai uma gota do ar. Com essa gota encher a concha. Deixa-se a concha num lugar seguro e apanha-se o *Billy Can Empty* e as sandálias, que se encontram no armazém. Vai-se ao screen onde está o géiser e salta-se junto à liana. Sairá um jacto de água do chão, onde se enche o *Billy Can*. Levar este ao screen onde está o caranguejo e usá-lo aí. O caranguejo largará uma pinça. Agarrá-la e levá-la ao écran onde estão os leões a guardar o *Herbert*. Com a pinça tirar o espinho da pata do leão, apanhar a concha e despejar no lume. O *Herbert* ficará livre.

Para salvar Wilma

Apanhar a mala de Wilma e o *Mint*, que se encontra por detrás da tabuleta que diz *Post*. Passar pelo crocodilo e ir à floresta congelada. Usar o *Mint* no cubo de gelo. Apanhar o buraco que fica no chão, *The Hole*. Passar pelo crocodilo e deixar a mala à frente da cabeça. Apanhar o *GOLDFish Bowl* e ir ao poço, usar o buraco na parede do lado esquerdo. Abrir-se-á um buraco na parede, passe por lá e apanhe a chave do esqueleto. Largue o aquário, apanhe as sandálias e vá ao mar, passe pelo armário, que revelará uma lata de espinafres. Apanhe-a e deixe-a ao pé do *Géizer*. Apanhe o *Bowl of Stuffing* e leve-o ao screen da avestruz. Apanhe o ovo e leve-o ao *Géizer*. Apanhe a lata por troca do *Bowl of Stuffing*.

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

POKES & DICAS

(Continuação da pág. anterior)

salte junto à liana e suba no fluxo de água até ao topo da árvore. Troque o ovo pelo arco e flechas e desça. Vá ao *écran* onde está o índio a guardar a *Wilma* e mate-o. Apanhe o saca-rolhas e a garrafa e vá ao *écran* onde está o crocodilo. Apanhe a mala e leve o saca-rolhas para junto do coco, largue-o e apanhe a garrafa, leve novamente para junto do coco. Largue novamente a mala, apanhe o saca-rolhas e a garrafa e use os dois. A garrafa ficará cheia de óleo, saia, apanhe o machado e leve-o ao *écran* onde está o carro, vá até ao carro e use aí os objectos. O machado ficará aguçado, leve-o ao *écran* onde está *Wilma* e corte a corda. Vá ao *écran* que tem um quadro pendurado na parede e salte para dentro dele. É tudo. Boa Sorte.

Estes leitores mandaram ainda estas:

Teclas para *Breakthru*: Z — esq.; X — dir.; R — cima; D — baixo; 5 — fire; Space — saltar.

Teclas para *Contact Sam Cruise*: Q — cima; D — baixo; O — esquerda; P — direita (para andar mais depressa utilizar os cursores); D — mudar de roupa, transformando-se em diferentes personagens; L — ligar e desligar a luz; T — usar telefone; Q — segurar o telefone; K — usar a chave na porta.

TT Racer: escolher 500 C.C.3. ao começar a corrida desenvolver a moto acima de 12 000 r.p.m. em 6.ª mudança. Ao fazermos isso nas curvas não é preciso acelerar pois basta carregar correspondente à direcção da curva. Assim atinge-se as rotações máximas que o motor pode atingir. Com isto ganhamos todas as corridas.

Por outro lado, estes três leitores gostariam de dicas para *Short Circuit*, *View to a Kill* (2.ª parte), *Elevator Action*, *Dracula*, e retribuirão com material. Escrevam-lhes para a morada de *Henrique*, por exemplo: Av. 25 de Abril, Lote 102, cave esq. Torre da Marinha — 2840 Seixal. Quanto à pergunta sobre *Nosferatu*, claro que a cassete deve contar todas as partes do jogo.

Short Circuit e Paperboy

Sobre *Short Circuit* temos publicado bastante material, mas hoje vai mais este, mandado por *Francisco Campino*, de Setúbal. Trata-se de um mapa com legendas, indicando em que salas se encontram os objectos. Certas ligações de salas estão fechadas e no mapa mostra-se o número do objecto a usar para as abrir. Para obter os programas *Search*, *USE*, *Read*, *Drop*, *Break* e *Look*, basta ir aos terminais «C» e «D» com *Link* e pôr *Load 1*, *Load 2*, *Load 3*. Para abrir o «FL», usa-se 16 (*file key*) e para abrir o «DL» usa-se 18 (*draw key*).

Pedro Guerreiro Barbosa, de Linda-a-Velha, fala de *Paperboy*, cujo objectivo é atirar jornais para as caixas que existem nalgumas casas, com a inscrição *Sun*.

Quando chegarem ao último quarteirão, o das rampas, vão sempre à máxima velocidade e sempre a atirar jornais contra os obstáculos do lado esquerdo. Como há dois caminhos, vão pelo da esquerda, que é o que tem mais obstáculos. No mapa que aparece ao passar de um dia para outro, as casas brancas são os nossos subscritores e as pretas são as dos que nunca foram subscritores ou as dos que já o foram, mas desistiram porque não entregámos o jornal.

Só devem atirar jornais nas casas brancas.

Quando se entrega jornais a todos os subscritores actuais, ganha-se mais um subscritor. Atirem jornais às janelas.

Este carregador para o *Paperboy* dá vidas infinitas e permite atravessar através de qualquer coisa, menos no terceiro quarteirão:

10 LOAD "" CODE
20 FOR F = 65302 TO 65307
30 READ A: POKE F, A: NEXT F
40 POKE 65110, 22: POKE 65111, 255
50 RANDOMIZE USR 65000
60 DATA 50, 151, 187, 195, 86, 5

Voar num Boeing

O simulador do Boeing 707 tem dado cabo da cabeça a muita gente, mas *Nilton Santos*, de Aqualva-Cacém, dá uma ajuda.

Começemos pelas teclas a usar:

Controle de Comandos
5 — Voltar à esquerda em voo
6 — Subir
7 — Descer
8 — Volta à direita em voo
9 — Bloqueio para voo rectilíneo

Potência nos motores

A — Aumentar potência
Z — Reduzir potência

Speed Brakes (em voo)

S — Extensão de spoilers
X — Recolha de spoilers

Travões das rodas

D — Trava as rodas
C — Destrava as rodas

Combustível

M — Abastece avião (no solo)

J — Alija combustível (no ar)

ILS

K — Activa o sistema (raio 60 milhas)
Symbol Shift — Desactiva o sistema

Alarme de altitude

L — Interrompe o sinal acústico

Funcionamento dos motores

1 — Arrancar ou parar motor n.º 1
2 — Idem " n.º 2
3 — Idem " n.º 3
4 — Idem " n.º 4

Comando de Flaps

F — Extender flaps
V — Recolher flaps

Trem de aterragem

B — Baixar trem
G — Recolher trem

Reverse

H — Acciona o sistema
N — Desactiva o sistema

Rolagem no chão

O — Virar à esquerda
P — Virar à direita
Q — Rolagem rectilínea

Voo Nocturno

I — Activa ou desactiva

Pausa

Ø — Interrompe a simulação;
recomeça com qualquer tecla

O painel de instrumentos é complexo e é forçoso conhecê-lo bem.

Depois disto, bom voo para os seguintes destinos:

CÓDIGO DOS AEROPORTOS



E — EDIMBURGO
R — PRESTWIK
Y — NEWCASTLE
T — MANCHESTER
V — BIRMINGHAM
Q — LONDRES (HEATHROW)
W — LONDRES (GATWICK)

Por
Nilton Santos

Pokes, a fechar

E fechamos com pokes e carregadores começando com os enviados por *Luis Rodrigues* (Rua Sacadura Cabral, 23-4.ª-A — 2765 Estoril), que quer trocar jogos e pokes para *Krackout*, *Masters of the Universe*, *Roller Coaster*, *Commando* (hoje já há) e *Thanatos*.

— ACADEMY

10 CLEAR 65535
20 FOR F = 50000 TO 50034: READ
A: POKE F, A: NEXT F
30 DATA 205, 86, 5, 221, 33
40 DATA 202, 92, 17, 255, 255
50 DATA 62, 255, 55, 205, 86
60 DATA 54, 33, 115, 195, 17
70 DATA 0, 96, 1, 30, 0
80 DATA 237, 176, 62, 96, 50
90 DATA 104, 93, 195, 14, 93
100 DATA FOR N = F TO 1 e 9: READ
A: IF A < 999 THEN POKE N,
A: NEXT N
110 DATA 175, 50, 172, 174
120 DATA 175, 40, 208, 174
130 DATA 175, 50, 250, 174
140 DATA 175, 50, 31, 175
150 DATA 175, 50, 165, 173
160 DATA 62, 201, 50, 152, 197
170 DATA 195, 0, 91, 999

— SPY VS. SPY (ISLAND CAPER)

20 CLEAR 25087: LOAD "" CODE
30 LOAD "" CODE
40 POKE 59307, 0
50 POKE 50980, 0
60 POKE 50868, 0
70 RANDOMIZE USR 42629

— DUET

10 CLEAR 24999
20 LOAD "" SCREEN \$
30 LOAD "" CODE
40 POKE 44114, 0: POKE 46185, 0
50 CLEAR 24229
60 RANDOMIZE USR 25009

— STAR RAIDERS

20 CLEAR 29999: LOAD "" CODE
30 FOR F = 65070 TO 1 e 9: READ A
40 IF A = 999 THEN RUN USR 65 e 3
50 POKE F, A: NEXT F
60 DATA 175, 50, 76, 172
70 DATA 175, 50, 169, 139
80 DATA 33, 0, 0, 34, 199, 166
90 DATA 195, 48, 117, 999

Nelson Filipe Lampreia Patriarca, da Amora, entre outros, mandou estes:

— NEMESIS

10 PA-PER 0: INK 7: BORDER 0
20 CLEAR 24999
30 PRINT AT 10, 1; «Star Nemesis from
Begining»
35 LOAD "" SCREEN \$
40 PRINT AT 0, 0
45 LOAD "" : CLEAR 65500
50 POKE 51479, 1
55 LOAD ""

— JAILBREAK — POKE 65364, n (n = n.º vidas, máx. 255)

— LIGHTFORCE — POKE 40725, 0 (vidas inf.)

— IMPOSSABALL — POKE 41185, 0 (vidas inf.)

— HEAD OVER HEELS — POKE 42195, 0 (vidas inf.): POKE 35315, 0 (invencível): POKE 43132, 0 (super-saltos)

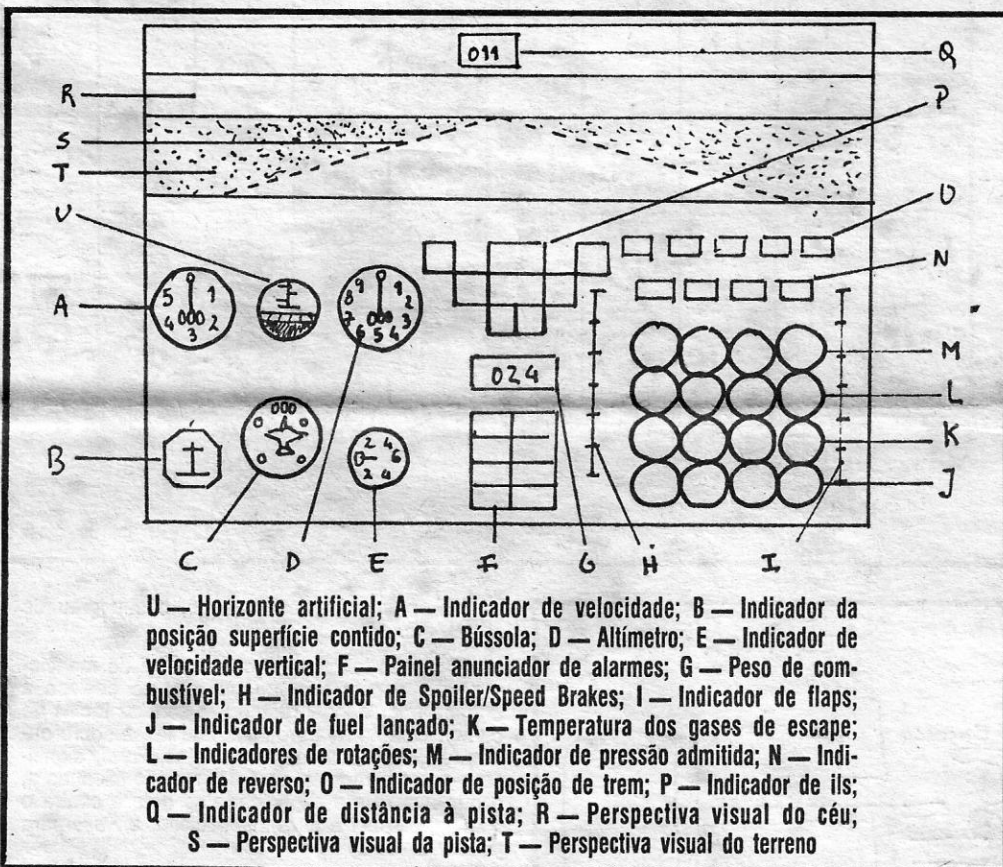
— BARBARIAN — POKE 65513, 50 (invencível): POKE 65518, 50 (só é preciso matar um homem)

— AVENGER — POKE 51956, 201 (energia inf.)

— RANARAMA — POKE 57436, 205: POKE 59836, 205

— ENDURO RACER — POKE 43648, 0 (tempo)

— AUF WIEDERSEHEN MONTY — POKE 42287, 201



Para manobrar, *Nilton* mandou a seguinte descrição:

DESCOLAGEM	TECLA	ATERRAMENTO	TECLA
LANÇAR OS MOTORES	1-2-3-4	NÃO USAR COMBUSTÍVEL ACIMA DAS 60/70 TONELADAS.	
METER FLAPS	F		
APLICAR TRAVÕES	D		
METER POTÊNCIA ATÉ AVIÃO ROLAR	A		
SOLTAR TRAVÕES	C	ALINHE O AVIÃO TÃO LONGE QUANTO POSSÍVEL AO EIXO DA PISTA DESTINO	5-8-9
VERIFICAR VELOCIDADE		ACTIVE O ILS (50 A 60 MILHAS)	K
MANTER AVIÃO NO EIXO DA PISTA	0-P	REDUZA VELOCIDADE (160-170 NÓS)	Z
VELOCIDADE A 70 NÓS PUKE NARIZ	6	INTRODUZA FLAPS NOS LIMITES	F
APÓS DESCOLAGEM RECOLHA TREM	G	AUMENTE LIGEIRAMENTE A POTÊNCIA	A
RECOLHER FLAPS	V	DESCA TREM (5 MILHAS DO DESTINO)	B
REDUZIR A POTÊNCIA	Z	<u>LOGO QUE O AVIÃO ATERRE</u>	
A MEDIDA QUE A VELOCIDADE SOBRE			
METER NARIZ EM BAIXO	7	FORCE RODA NARIZ NA PISTA	7
NA ALTITUDE DESEJADA REDUZA		ARME O REVERSE	S
A POTÊNCIA ATÉ QUE O INDICADOR		EXTENDA COMPLETAMENTE SPOILERS	A
DE VELOCIDADE VERTICAL MARQUE Ø	Z	AUMENTE POTÊNCIA TOTAL	0-P-Q
		MANTENHA O AVIÃO NO EIXO DA PISTA	
		QUANDO A VELOCIDADE ATINGIR 50 NÓS	
		REDUZA POTÊNCIA TOTAL	Z
		DESARME O REVERSE	N
		USE TRAVÕES ATÉ VELOCIDADE DE 10 A 18 NÓS	D
		RECOLHA OS SPOILERS	K

Espaço de aventura

REVELAM-SE cada vez mais «aventureiros», o que registamos com o maior agrado, e também para esta secção andamos já com cartas «penduradas» há algum tempo. Claro que chegará a vez a todos e procuraremos não atrasar muito.

A primeira referência de hoje vai para o Carlos Manuel Monteiro Vilela, de Lisboa, que mandou os mapas de *Never Ending Story*. Serão decerto uma boa ajuda para todos, mas convinha que mandassem também dicas para esta aventura.

Rebel Planet

A aventura *Rebel Planet* agradeceu a alguns leitores, já que não é a primeira vez que aqui publicamos dicas para o jogo. Estas vieram do Marco Paulo A. Antunes (Rua dos Bombeiros Voluntários, lote 4, 2.º dt.º, Caneças, 2675 Odivelas), que se prontifica a trocar informações e também jogos, se lhe escreverem. Eis o que diz:

Neste jogo, e depois de tanto tempo tentando resolver a vida para o nosso herói, consegui chegar ao segundo planeta para descobrir que a missão no primeiro planeta não a tinha nem conseguido resolver uma terça parte. Bom, mas depois de algum esforço isto foi o que consegui fazer:

- SOUTH
- WEST
- GET LITE-KUBE
- EAST
- EAST
- GET SWORD
- WEST
- SOUTH
- EAST
- GET STRIP
- WEST
- WEST
- GET PAK
- NO

Se seguirem sem erros as minhas instruções, quanto teclarem [NO] será quando o computador pedir para responder se toma ou não acções evasivas em relação ao UFO. Caso tenham errado alguma instrução, quando o computador pedir então uma resposta teclarem [NO]. Dá-se esta resposta, pois não é muito aconselhável despistar um cruzador da polícia de Troho.

- EAST
- PRESS IH
- GO HATCH
- TALK VALET
- DROP SWORD IN KUBE
- DROP PAK AND STRIP
- GET CARD AND AMPOULE
- GO HATCH
- NORTH
- INSERT CARD
- IN DISPENSER
- GET HCAP AND CARD
- EAT HCAP
- EAST
- GO REGENERATOR
- WEST
- SOUTH
- GO HATCH
- PRESS IH AND OH
- DISEMBARK
- PAY TAXES
- GO SHIP (voltamos para a nave primeiro, pois, se formos logo para o complexo, dá-se de caras com uma patrulha de polícia, que nos mata)

- DISEMBARK
- SOUTH-EAST
- GO HOTEL
- WAIT
- INJECT AMPOULE IN MAN
- EXAMINE FIST
- GET DISK
- EAST
- SOUTH-EAST
- SOUTH
- EAST
- INSERT DISK IN PHONE
- WEST
- NORTH
- DROP KUBE
- NORTH-EAST
- GET GUN AND STROBE AND DELTRACTOR
- SOUTH-WEST
- DROP GUN AND GET KUBE
- DROP CARD IN KUBE
- GET GUN
- SOUTH
- EAST
- SWITCH STROBE
- REMOVE COVER WITH DELTRACTOR
- SOUTH
- SOUTH
- SOUTH
- SOUTH
- SOUTH
- SOUTH
- FIRE GUN IN OPENING
- CLIMB ROPE

SWITCH STROBE

Para os leitores que ainda não saibam para que servem alguns dos objectos e como usá-los, aqui vão algumas explicações:

Lite-Kube — O «Lite-Kube» é um saco que possui um aparelho que permite anular a gravidade de tudo o que se encontra no seu interior, provocando assim a eliminação do peso dos objectos que aí se encontram. Este saco tem um limite de mais ou menos oito objectos. Para pôr qualquer coisa lá dentro, usa-se [DROP «OBJECTO» IN KUBE], e para se tirar, usa-se [GET «OBJECTO» IN KUBE]. Para sabermos quais os objectos que se encontram dentro do «kuba», tecla-se [EXAMINE KUBE]. Nota: No início do jogo encontram-se dentro deste dois objectos muito úteis.

Limcom — Este objecto é tanto um controlo remoto da «Caydia» como um minicomputador que calcula a nossa energia e proteínas, e tempo que falta para a nossa nave descolar. Assim, temos quatro botões, que são: PS, SS, IH, OH. PS dá-nos a informação de quanta energia e proteínas temos. SS indica quanto tempo falta para a «Caydia» descolar. IH abre a porta de descompressão e OH abre a porta de acesso ao exterior. Nota: Tanto a porta de descompressão como a porta de acesso ao exterior não podem ser abertas caso uma ou outra esteja aberta. Para activar essas funções, tecla-se [PRESS BUTTON].

Phone — Para telefonar, cheguem a uma cabina e teclarem [INSERT CARD IN PHONE, TYPE «NÚMERO DO TELEFONE»].

Regenerator — Este aparelho, que se encontra no nosso quarto, serve para repor a nossa energia ao máximo. Activa-se teclando [GO REGENERATOR].

Ampoule — Serve para aliviar a dor a alguém. Usa-se teclando [INJECT AMPOULE IN «Pessoa»].

Laser Sword — Este aparelho serve para nos mandar para a prisão de vez em quando, se não estiver devidamente escondido, ou então para fazer alguns arranhões a quem nós desejarmos. Activa-se teclando [ACTIVATE SWORD] e desactiva-se teclando [DE-ACTIVATE SWORD]. Nota: Quando a espada aquece de mais, em vez de provocar os tais «arranhões» em pessoas indesejáveis, provoca uma pequena explosão que deixa o nosso herói «assustado» de mais para continuar a sua aventura.

Card — Paga as nossas despesas e pode ser usado de diversas maneiras.

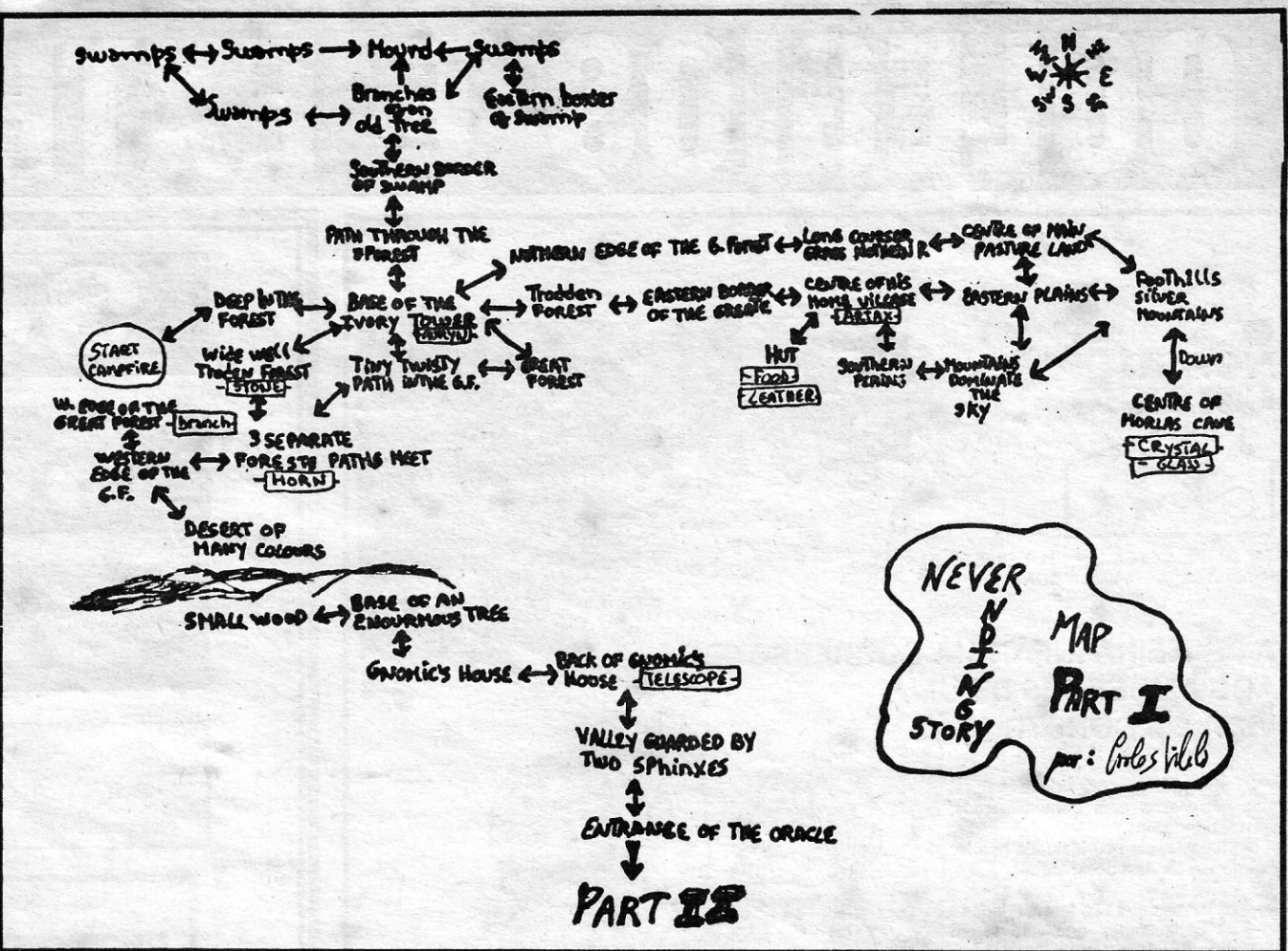
Strobe — Provoca uma luz intensa, que além de deixar o nosso herói encandeado, afugenta alguns dos perigos de «natureza animal». Para ligá-lo, tecla [SWITCH STROBE], para desligá-lo procede-se da mesma maneira de como se ligou.

Deltractor (Pé-de-cabra) — Serve para retirar tampas do seu sítio. Para usá-lo, tecla [REMOVE «TAMPA»].

Gun — Dispara uma corda. Tecla [FIRE GUN IN «SÍTIO ONDE QUER A CORDA»] para usar.

Para conseguir passar para o segundo planeta, tem de se conseguir descobrir a palavra-chave para falar com o chefe da resistência, descobrir para que serve o número de telefone que temos (CEN 121), e descobrir para que servem os dois bilhetes.

Pronto, assim talvez algum leitor consiga passar a zona onde eu fiquei. Diga-se, de passagem, que fiquei no quartel-general das forças da resistência e que, se não dissermos a palavra-chave, o chefe, que se calhar não vai com a cara do nosso herói, mandando nos ver se no Inferno faz calor.



Para quem for ao segundo planeta, atenção que no Metro não se anda de graça, e olhem que existem aí formas de comprar bilhete, algumas delas através das máquinas automáticas. Para saírem do tubo, lembrem-se de como saíram da nave. No Metro, podem-se encontrar informações preciosas através dos anúncios. Para passar o tempo, talvez uma conversinha com o «valet» da nave venha a «dar alguns frutos». No hotel, «a publicidade metropolitana» é muito útil. Existem também muitas pessoas que escondem as chaves das portas nas escadas e a melhor forma de suborno ainda é uma boa garrafa de... Como foi dito agora mesmo, no museu existe um guarda que com alguma coisa esquece facilmente a nossa passagem e para um mau robô, um bom cobertor. Na cave do museu, lembrem-se de examinar «tudo». Cuidado que a electricidade mata. Para acabar, lembrem-se de que a garrafa e o bilhete do Metro não duram sempre. Procurem gravar a vossa posição sempre que conseguirem descobrir mais alguma coisa.

